AÑO 1
NUMERO 6

DICIEMBRE
1990

PLAY

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

EJEMPLAR
SIN CARGO

PROHIBIDA
SU VENTA

SOLUCION

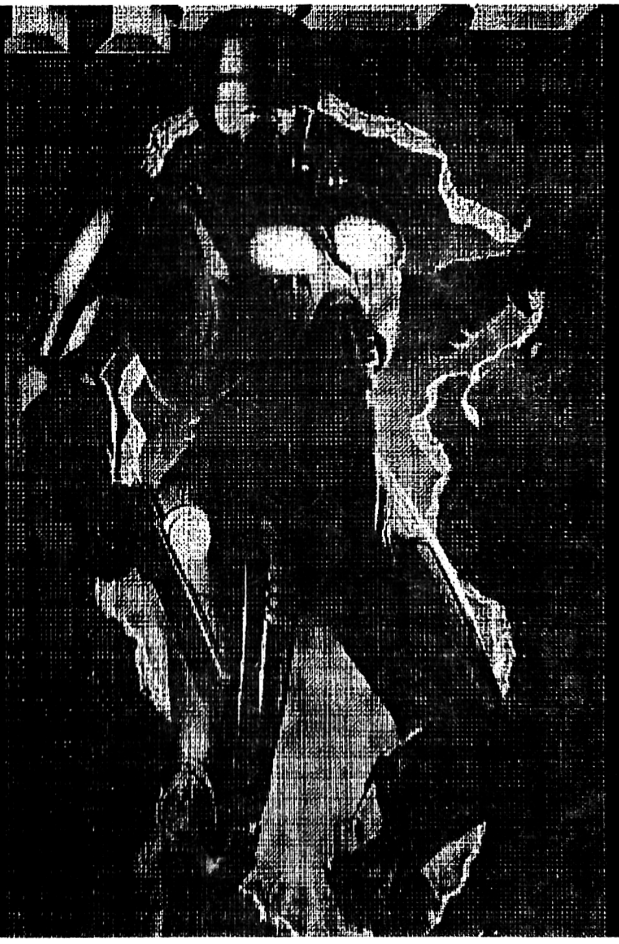
COMPLETA

SHADOW
OF
THE
BEAST II

.....

TRUCOS
PARA

MAD MIX GAME
IMPOSSAMOLE
GARDFIELD
BEACH VOLLEY
SILK WORM

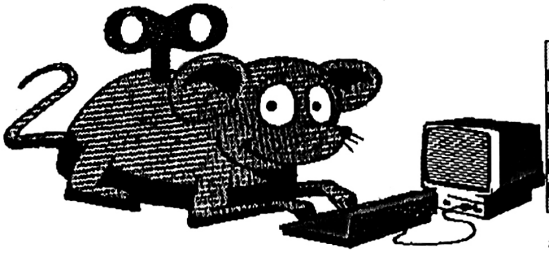


JUEGOS

SIERRA

POLICE
QUEST

BUSCAMOS COLABORADORES PARA NUESTRA REVISTA



SI TENES ALGUN POKE, TRUCO, O AYUDAS DISPONIBLE PARA COMPARTIR CON TODOS LOS LECTORES ACERCALA A REAL TIME EN EL HORARIO DE 10 A 20 Hs, ANTES DEL 15 DE CADA MES

(Si tenes PC compatible es preferible que nos acerques tus ayudas en un disco con el texto en formato Wordstar® o similar)

JUNTO CON TU COLABORACION, TRAENOS UNA FOTO TUYA (4x4 CARNET) PARA QUE APAREZCAS EN EL CUADRO DE COLABORADORES DEL MES

REAL TIME

TE ACERCA DESDE EE.UU. Y EUROPA

LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA

AMIGA ZX SPECTRUM PC

MUY PRONTO PARA SPECTRUM LLEGARAN: GOLDEN AXE, BACK TO THE FUTURE II, SIM CITY, EL VENGADOR DEL FUTURO, SHADOW WARRIOR, DICK TRACY, ¡SHADOW OF THE BEAST!, KICK OFF II, GREMLINS II, STUNT RUNNER, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, ROBOCOP 2.

AV. SANTA FE 2450 LOCALES 93 Y 82 GALERIA AMERICANA

TEL. 821-9438 / 826-6257 / 83-1391 - (1123) - BUENOS AIRES

AÑO 1
NUMERO 6

DICIEMBRE
1990

PLAY

EJEMPLAR
SIN CARGO

PROHIBIDA
SU VENTA

UN AÑO DE TRABAJO, CINCO MINUTOS DE REFLEXION...

Diploma recibido del Señor Vicepresidente de la Republica Argentina, Dr.Eduardo Duhalde,por nuestro aporte en bien de la comunidad.

-Colaboración con la Subsecretaría de la Juventud de Lucha contra **la Droga y el Narcotráfico.**

-Participación en el **Congreso Nacional de las Micro, Pequeñas y Medianas Empresas.**

-Apoyo a **Games Factory** en la Investigacion y desarrollo de software de entretenimiento.

-Sponsor de **Gustavo Duffoure,** atleta discapacitado, ganador de 6 medallas de Oro en Tampa (EE.UU.) y 6 medallas de Oro en los Juegos PAnagiro'90 en Venezuela.

-Apoyo y asesoramiento en la publicación de revistas en varias escuelas de Capital e Interior del país.

-Investigación y desarrollo de nuevos productos en nuestro laboratorio de electrónica.

-Donación de Computadoras a escuelas de frontera.

-Fuimos nombrados **Servicio Tecnico Oficial Commodore** por el representante en la Republica Argentina, **General Computers S.A.**

-Con la colaboración de Uds. y nuestro esfuerzo hemos sacado a la luz, esta revista, unica revista especializada en juegos publicada en la Argentina.

Por todo esto y mucho más,¡¡¡ GRACIAS!!! y los mejores deseos para 1991.

PLAY (registro de propiedad intelectual en trámite) es una publicacion independiente. Av.Santa Fe 2450 Local 93 Buenos Aires Argentina. Editores: Agustín Louro Paz-Jorge Contreras. Colaboraron en este número: Sergio Touza (The Master), Hernan Katchadourian, Fabio Belaich (al cuadrado), Ernesto Borio, Agustín Benencia, Lorena Louro y demás patanes.

INDICE

PAG 3
EDITORIAL

PAG 4
EL ARCON

PAG 5
BEAST II

PAG 11
RECOMENDADOS

PAG 13
POLICE QUEST

El Arcón

Arranque **SYS24320**

GHOST AND GOBLINS

(COMMODORE 64)

Hacer reset. Luego **Poke 11793,231** (inmunidad). **Poke3885,238** (Tiempo infinito). **Poke 2203,n** (n=número de arma). **Poke 2214,n** (n= número de nivel). Luego **SYS 2090**

GIANA SISTER'S

(COMMODORE 64)

Shift+W+A+Z
Este truco permite pasar de nivel.

BEACH VOLLEY

(COMMODORE 64)

Para sacar apretar el botón con la palanca hacia arriba y esperar a que le pegue. Con esto ganás 7 a 0 todos los partidos.

GARFIELD

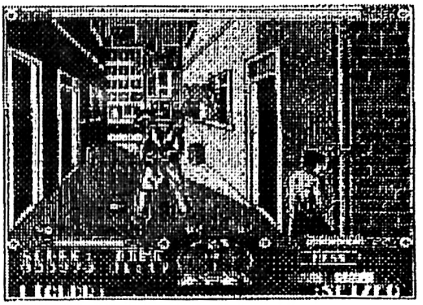
(COMMODORE 64)

Sin Comer: **Poke25730,44**
Sin Dormir **Poke25389,44**
Sin Paseo **Poke38406,16**

MAD MIX GAME

(PC COMPATIBLE)

Cargar con **MADMIX GMT** y podrás jugar con vidas infinitas.



POPULOUS

(PC COMPATIBLE)

Eleva el terreno dos o tres puntos por encima del nivel del mar. La computadora solo lo hará un punto, con lo que no tienes más que provocar varias inundaciones seguidas y eliminarás a casi todos tus adversarios.

SILKWORM

(AMIGA)

Escribiendo **SCRAP 28** en la pantalla de elección de controles obtendrás vidas infinitas.

IMPOSSAMOLE

(ZX SPECTRUM)

Pulsá la tecla de pausa, ahora apretá "C" y arriba a la vez, sin soltarlas volves a oprimir pausa y verás como te recuperas de la energía que hubieras perdido hasta ese momento.

BATTLE SQUADRON

(AMIGA)

Antes de empezar a jugar tipear **CASTOR** y tendrás inmunidad durante todo el juego.

KICK OFF y KICK OFF 2

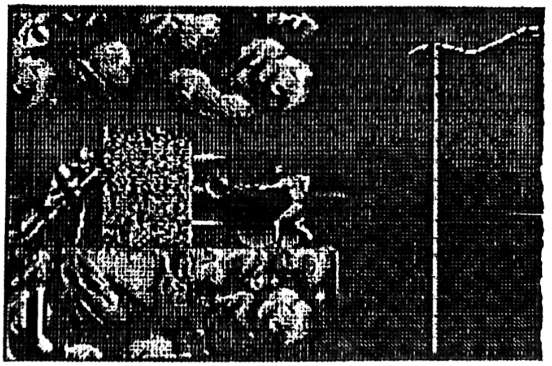
(AMIGA)

Tipear **SUPERCALIFRAGILISTIDOESPIALIDOSO** en la pantalla de presentacion y obtendrás goles infinitos.

BEAST II

Con el objetivo principal de rescatar a su hermana de las manos del mago Zelek, esta segunda parte del "Shadow of the beast" reafirma el componente de aventura para dotar a la accion de una compleja trama argumental de la que carecia la primera parte. Ademas de luchar contra las diabolicas criaturas enviadas por su enemigo, nuestro heroe debera hcer correcto uso de los objetos disponibles y conversar con los diversos personajes que encontrara durante su aventura. Podemos disponer simultaneamente de cuatro objetos. Una pequena flecha roja, colocada inicialmente sobre el primero de ellos, puede ser desplazada mediante el uso de las primeras cuatro teclas de funcion, de forma que la flecha antes citada identifica el objeto actual, el que sera utilizado al pulsar fuego. Al comenzar el juego solo disponemos de un unico pero imprescindible objeto, una bola de acero atada a una cadena que nos servira de arma arrojadiza para destruir a la gran mayoria de los enemigos. Sin embargo, nuevos e imprescindibles objetos pueden ser recogidos durante el juego pasando simplemente sobre ellos.

Solo tenemos una vida representada por una botella llena de un liquido rojo situada en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Disponemos de tres teclas para interactuar con los personajes de nuestro entorno. La tecla A (ask, preguntar) provoca la aparicion de un cursor en la parte inferior de la pantalla con el que, si nos encontramos lo suficientemente cerca de un ser inteligente, podremos teclear un nombre y pulsar return, obteniendo posiblemente a cambio un mensaje de dicho ser si la palabra tecleada le resulta conocida. la tecla S (score,puntuacion) hace aparecer brevemente en dicha parte inferior el dinero que poseemos y la puntuacion actual, ambas inicialmente a cero. La tecla O (offer, orecer) sirve para ofrecer el objeto seleccionado a un personaje externo, intentando conseguir de ese modo una situacion especifica o algo a cambio. La lista de teclas especiales se completa con la tecla Help, que detiene momentaneamente el juego hasta que se pulse la tecla Del y la tecla F10 que aborta la partida.



EL ODIO DE LOS DRAGONES

Apenas comenzado el juego nos desplazamos hacia el este y, tras atravesar un bosque plagado de peligrosas criaturas y cruzar un puente sobre el rio infectado de enormes peces carnivoros, llegamos a la presencia de un hombre. Al intentar acercarnos a el, un diablo surge subitamente desde lo alto y lo atrapa con un lazo energetico, comenzando lentamente a elevarlo hacia el. Atendiendo a los gritos de ayuda del hombre, tenemos el tiempo justo para saltar repetidamente hacia el diablo, utilizando nuestra arma para eliminarlo tras varios impactos.

El aturdido caera a salvo al suelo y, tras agradecerte tu intervencion, te explicara su odisea: un compañero suyo ha sido raptado momentos antes por los esclavos del dragon Ishran y te indica que su senor, un dragon bondadoso llamado Barloom, te recom-

BEAST II

pensara si consigues rescatarlo. Antes de marchar puedes hacerle al hombre varias preguntas, averiguando mediante ellas entre otras cosas que los dragones son grandes enemigos, que Zelek es sicario del gran Maletoth y que Ishran vive en el fuertemente protegido pasaje este. Es imprescindible preguntarle por las trampas que hay en el camino (traps), obteniendo un mensaje referido a un interruptor. Anota cuidadosamente la indicacion sobre ese interruptor (lower/upper, inferior/superior) pues sera de gran ayuda mas adelante.

Continuamos hacia el este y comenzamos a bajar entre las raices de los arboles hasta deslizarnos por una cuerda y avanzar por un estrecho pasaje situado al este. Al poco tiempo un diablito surge del pasaje volando rapidamente hacia el oeste. Lo seguimos rapidamente para observar que comienza a cortar la cuerda descrita anteriormente, por lo que debemos destruirlo antes de que logre su objetivo.

De vuelta al pasaje, una gigantesca roca punzante que tapona completamente el camino comienza a avanzar hacia nosotros empujada por otro sicario de Ishran. Debemos retroceder hacia el borde derecho del pasaje y disparar en ese momento nuestra arma para destruir a nuestro nuevo enemigo y conseguir que la roca se desvanezca dejando el camino libre. Ahora es el momento de seguir avanzando por el pasaje, esquivando o destruyendo dos enormes bloques de piedra que caeran del techo para intentar aplastarnos.

El camino se empina levemente al tiempo que aparece un nuevo diablito que, al ser destruido, dejara una llave amarilla que debemos recoger.

Seguimos caminando hasta llegar a un lugar lleno de poleas y cadenas en el que tu primera accion debe ser ahuyentar a un nuevo diablito. Dejando para mas tarde las inquietantes estructuras de este lugar, decidimos trepar por la cadena y, una vez en la parte superior, saltar hacia la derecha.

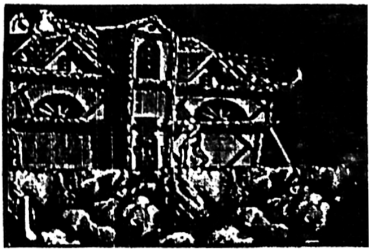
Tras abrir una compuerta haciendo uso de la llave recien recogida llegaremos a una pared de roca en la que se observa un ascensor suspendido y dos interruptores. Ahora es el momento de utilizar nuestra bola para activar uno de esos interruptores, el indicado por el hombre al que salvaste del diablito al comienzo de la aventura, que varia para cada partida y puede ser el superior (upper) o el inferior (lower). Activar el interruptor equivocado supondra la desaparicion de la plataforma sobre la que descanzamos y nuestra caida al lago de acido, con la consiguiente perdida total de energia. Por lo tanto, de ningun modo debemos intentar activar cualquiera de los interruptores sin haber conseguido previamente la informacion necesaria. Pulsado el interruptor correcto, el ascensor desciende hasta el nivel del suelo, momentos en el que nos introducimos rapidamente en el y esperamos a que se eleve automaticamente.

Nos encontramos en un lugubre castillo poblado por peligrosos vampiros. Caminamos hacia la derecha, haciendo uso de la cadena de una lampara para saltar al otro lado de un abismo. Mas adelante podemos recurrir a otra de estas lamparas para alcanzar una habitacion especialmente elevada en la que observaremos un cofre que, al ser destruido, liberara seis monedas de oro y una pocima de revitalizacion, objetos que debemos recoger.

Las monedas quedaran reflejadas en el marcador de dinero (S), mientras que la pocima se agregara a nuestro inventario y podra ser empleada en cualquier momento para recuperar completamente nuestra energia. Hay muchas otras pocimas en otros lugares del juego, por el que no vamos a volver a insistir sobre este particular.

Antes de retroceder alcanzaremos el limite de este castillo para recoger una curiosa llave colocada sobre la mesa. Ahora ya podemos volver atras y saltar de nuevo hacia la gran lampara sobre el abismo, deslizandonos por ella hacia abajo hasta que sea posible observar la escena en el fondo de esa estancia: un gran monstruo prisionero tras unas rejas y un nuevo diablito dormido sobre una mesa.

Para evitar despertar al guardian (que dejaria escapar al monstruo y haria subir la lampara dejandonos atrapados) saltaremos hacia la parte izquierda y abriremos la reja con la llave recien obtenida. el monstruo saldra de su encierro y hara huir al guardian, momento en el que deberemos activar el interruptor inferior de los dos colocados en la pared derecha (siempre el inferior, pues de otro modo la lampara desapareceria y nos quedariamos atrapados) y escapar rapidamente para evitar que el monstruo nos reste mas energia. Cumplida nuestra mision en el castillo, podremos retroceder al ascensor y volver abajo. De vuelta al exterior, descendemos por la cadena y nos dirigimos hacia la izquieda cruzando un puente que acaba de aparecer tras activar la palanca en la habitacion del monstruo. En el extremo izquierdo observaremos una gran roca, un garfio y tres palancas. Las palancas sirven para mover libremente el garfio (superior: abrir y cerrar garfio, central: moverlo horizontalmente, inferior: moverlo verticalmente), de forma que haciendo uso de la bola nuestro objetivo es golpear las diversas palancas siguiendo un orden logico que nos permita agarrar la gran roca, elevarla, transportarla al otro lado del lago de acido y, una vez alli, dejarla caer desde la maxima altura abriendo el garfio que la sujetaba. Al caer, la roca se fragmentara en varios pedazos uno de los cuales quedara a nuestra disposicion sobre el suelo. Ahora



BEAST II

debemos empujar el fragmento de roca hacia la derecha, el cual se detendra automaticamente sobre uno de los extremos de un tablon colocado a modo de palanca. Colocamos dicha palanca con la parte mas baja sobre la roca, trepamos por la cadena y desde cierta altura saltamos hacia la derecha para intentar caer sobre el otro extremo del tablon. La roca saldra despedida verticalmente, se colocara sobre el ascensor situado sobre nosotros y actuara como contrapeso, de forma que tenemos el tiempo justo para caminar hacia el otro ascensor (inicialmente a nuestra izquierda al ras del suelo), pues en pocos segundos dicho ascensor se elevara y nos permitira acceder a una nueva zona.

Nos encontramos frente al malvado dragon Ishran, que pese a su fiero aspecto no resistira unos cuantos impactos de nuestra arma. Ahora es el momento de rescatar al prisionero, oculto en el interior de una especie de crisalida que cuelga de una rama que debemos destruir con nuestros disparos. Libre por fin de su encierro, el hombre mostrara su agradecimiento dandonos una contrasena (que puede ser una de las cuatro siguientes: Oberon, Eternity, Necropolis, Sunstone) que nos permitira llegar a la presencia de su amo, Barloom.

Para llegar a la morada de Barloom debemos retroceder todo el camino hasta la cuerda, bajar por ella y continuar hacia la derecha y luego hacia abajo. Antes debemos dar la contrasena correcta al guardian que custodia la residencia de Barloom, momento en el que la losa que impedia la entrada se elevara para permitirnos acceder a las habitaciones del dragon. En ellas encontraremos no solo un nuevo cofre con seis monedas y una nueva pocima sino al mismisimo Barloom que, agradecido por haber salvado a sus dos guerreros y conocedor de nuestra mision nos hara entrega de un pergamino con la indicacion que se lo hagamos llegar al anciano del bosque, el cual podra utilizar su anillo para crear con ambos un conjuro que destrulla a Zelek.

EL OASIS Y LAS LLANURAS DE KARAMOON

Tras salir de la morada de Barloom, volvemos a la famosa cuerda para en esta ocasion dirigirnos hacia la izquierda. Tras arrojar a los lagos de acido a dos imponentes guardianes fieramente armados y apoderarnos del contenido de un nuevo cofre, llegaremos a una taberna conocida como el Oasis de Karamoon y entraremos en ella. Un viejito, propietario del establecimiento, nos abrira la puerta y nos contestara amablemente a nuestras preguntas sobre el bebe raptado y sus poderosos secuestradores, pero lo unico realmente importante en la taberna es una jarra de vino que debemos recoger pues nos sera de gran utilidad mas adelante. Ahora ya podemos abandonar el local y dar marcha atras a todo el camino que nos llevo a estos extranos lugares para regresar a la su-

BEAST II

perficie y caminar en esta ocasion hacia la derecha.

Llegaremos a un bosque habitados por unos pigmeos que, pacificos en apariencia, no permiten que ningun extrano cruce su bosque. Pero dado que es imprescindible que continuemos nuestro camino, no habra mas remedio que provocar la pelea con los pigmeos y atravesar el bosque lo antes posible.

Superados los belicosos habitantes del bosque, llegaremos a una zona rocosa en la que podemos utilizar las diferentes salientes para saltar de una a otra y alcanzar una zona elevada dominada por un puente en la que un espantoso monstruo verdoso arroja unas capsulas que explotan al poco tiempo del contacto con el suelo. Tras repetidos impactos de nuestra arma, el monstruo desaparecera dejando en el suelo un hacha que podemos recojer. Tambien debemos abrir dos cofres y recoger su contenido, uno de ellos cerca del monstruo antes indicado y otro mas arriba, tras abrirnos camino destruyendo una barrera natural.

Ahora es posible volver al suelo y, retrocediendo unos pocos metros, observar una parte del suelo al pie del bosque en el que la vegetacion parece ser especialmente fina. En efecto, saltando desde cierta altura sobre dicha zona, podremos romper el debil muro vegetal y acceder a unas escaleras excavadas en las rocas que nos conduciran al episodio probablemente mas apacionante de nuestra aventura.

LAS CAVERNAS DE CRISTAL

Nos encontramos en las profundidades de la tierra, en una gigantesca caverna salpicada por pequenos lagos de lava en la que debemos caminar con cuidado para evitar las gotas de acido que caen del techo y los enormes bloques de cristal que surgen de los lagos a nuestro paso. Por suerte es posible encontrar el sexto y ultimo cofre y una nueva pocima revitalizadora.

Pronto nos encontraremos cerca de un puente, momento en el que deberemos extremar la precision de nuestros movimientos. Observando el pequeno pilar colocado en el extremo derecho del puente, nos colocaremos de forma que nuestro cuerpo se encuentre un poco a la izquierda del mismo, momento en el que quedara en nuestro campo visual un goblin vigia sentado al otro extremo del puente y aparentemente distraido. Desde esta distancia (y no mas cerca pues el goblin nos veria y correria a dar la alarma) nos agachamos y descargamos varios impactos del hacha contra el goblin, comenzando a correr inmediatamente en su persecucion. Un poco mas adelante el goblin dara la voz de alarma y hara que sus companeros hagan caer un bloque de piedra y retiren un puente metalico colocado sobre un abismo, pero al haber herido al goblin con el hacha sera posible cruzar el puente antes que desaparezca completamente y sobrepasar el bloque de piedra.

Ahora debemos darnos prisa en destruir tanto al goblin vigia como al encargado de mover el puente y los que nos atacan desde una habitacion superior, para acto seguido destruir completamente el bloque de piedra mediante un respetable numero de impactos con la bola.

Ya hemos penetrado en las defensas de la guarida de los goblins. En primer lugar accedemos a una zona mas elevada y, tras mover una palanca que desactiva durante un periodo limitado de tiempo una trampa de pinchos, nos desplazamos rapidamente al extremo izquierdo para activar una nueva palanca, regresando a continuacion al punto de partida. Ahora podemos continuar caminando y dejarnos caer a una sala inferior en la que cuatro goblins inicialmente distraidos daran inmediatamente la alarma en cuanto descubran nuestra presencia. Recogemos una llave amarilla marcada con un numero uno y avanzamos hacia la izquierda, momento en el que seremos atrapados en una jaula y trasladados a una prision vigilados por un carcelero. Todo intento de destruir la puerta de la prision supondra le electrocucion tanto de nuestro heroe como de otro desdichado prisionero tirado al fondo de la miama, por la que nuestra unica posibilidad consiste en ofrecer la jarra de vino al carcelero, el cual bebera su contenido y caera dormido. Ahora si que es posible golpear repetidamente la puerta de la prision con nuestra arma para hacerla saltar, momento en el que el otro prisionero saldra corriendo dandonos las gracias y podremos eliminar al carcelero, el cual dejara caer una llave marcada con un numero dos.

Trepamos por una cadena surgida gracias a nuestras manipulaciones anteriores y, antes de llegar al limite superior, utilizamos la llave numero dos para abrir una nueva celda de la que saldrá otro prisionero.

Una ves arriba destruimos un goblin, caminamos hacia la izquierda y destruimos a todos los enemigos que se nos interpongan hasta llegar al lugar donde podemos recoger un anillo. Ahora retrocedemos, saltamos hacia el otro extremo del abismo y usamos la llave numero uno para abrir una puerta que nos permitira retroceder hasta el puente y desde alli realizar todo el camino en sentido inverso hasta abandonar las cavernas de cristal y salir a la suprficie.

EL ANCIANO DEL BOSQUE Y LA MORDEDURA DE LA SERPIENTE

Una vez fuera, caminamos constantemente hacia la derecha hasta llegar a una cuerda por la que nos deslizamos hasta colocarnos sobre una roca tendida sobre la superficie de un rio. Eliminamos a un gigantesco monstruo y saltamos de roca en roca hasta alcanzar la otra orilla.

En cualquier caso ahora es el momento de continuar avanzando y llegar a un puente en el que se observa que uno de sus tablones parece estar

BEAST II

mas flojo que los demas. Al cruzarlo llegamos ante la presencia de un gigantesco enemigo que no debemos destruir sino atraer habilmente hacia la izquierda para conseguir que al intentar conseguir el puente, su gran peso haga que el tablon se rompa abriendo un boquete en el puente. Asi pues, saltamos sobre dicho boquete y continuamos caminando hasta llegar a la presencia de un anciano, desolado y silencioso pues su anillo magico, sin el cual sus artes carecen de todo poder, ha sido robado por los goblins. De ese modo basta con ofrecer primero el anillo y luego el pergamino de Barloom para que el anciano, feliz por haber recuperado su preciado tesoro, convierta el pergamino en un conjuro con el cual podremos destruir a Zelek.

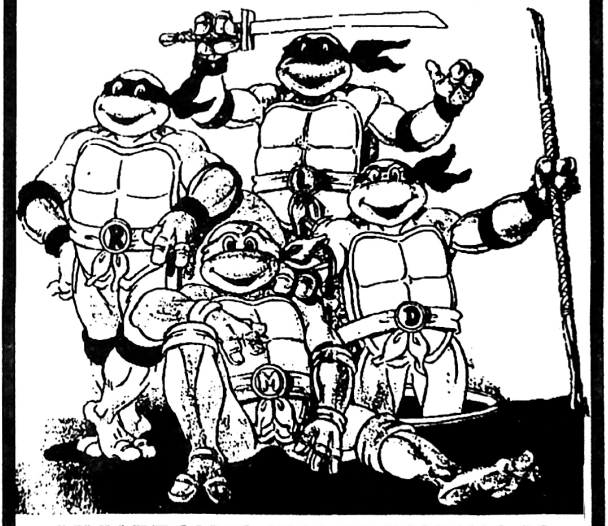
Ahora nos dejamos caer por el hueco del puente momento en el que caeremos al rio y seremos atrapados por un remolino que nos conducira a una tierra desconocida. Caminando en la unica dirección que nos permite, recogemos una nueva pocion y más adelante un cuerno, continuando nuestro camino hasta llegar ante la presencia de una serpiente. Podemos preguntar a la serpiente por muchos personajes y objetos, pero lo que nos interesa ahora es preguntarle por Karamoon. La serpiente nos dira que nos encontramos a cientos de millas de Karamoon y que si queremos volver alli tendremos que pagarle 36 monedas de oro. Si disponemos de dichas monedas (recordar que hay seis cofres en cada uno de los cuales hay seis monedas) bastara por responder afirmativamente a las preguntas de la serpiente para ser transportados de nuevo a Karamoon, muy cerca de la cabana del anciano.

LA BESTIA QUE SURGIO DEL MAR Y LA CAIDA DE ZELEK

Continuamos caminando hacia la derecha y, tras destruir dos nuevos y gigantescos monstruos nos dejamos caer a una tierra pantanosa poblada por horribles sapos y un gigantesco gusano volador que debemos evitar. Cuando lleguemos al borde del mar y no podamos seguir avanzando bastara con usar el cuerno para que una gigantesca bestia surga de las profundidades nos permita subir a su lomo y nos traslade al otro lado del mar, junto a la fortaleza de Zelek. El final de la aventura esta muy proximo.

Tras caminar un corto trecho alcanzamos la fortaleza de nuestro odiado enemigo y entramos en ella. Tras recoger una nueva pocion que nos dara fuerzas adicionales para nuestro ultimo combate, seleccionamos el conjuro del anciano y nos dirigimos a la fortaleza, a la oscura camara en la que el mismisimo Zelek, ciego de rabia contra el mortal que se ha atrevido a penetrar en sus dominios nos ataca con todos sus poderes. Pero la que fuera la bestia mas despiadada se ha convertido en un hombre pleno de fuerza y voluntad, y el recuerdo del vil rapto de su hermana le proporciona nuevas energias contra el odioso ser que llevo la desgracia a su familia. Tras repetidos usos del conjuro, Zelek caera fulminado poniendose punto final a esta apacionante aventura.

¡COWABUNGA!



MUY PRONTO EN LAS PANTALLAS DE TU SPECTRUM

RECOMENDADOS

Una sección en la que nadie quiere colaborar por miedo a que lo esperen en la esquina.

AMIGA

LOTUS SPRIT

Para los que recuerdan el PIT-STOP II en Commodore 64/128 les decimos que llego para AMIGA uno mil veces mejor : Lotus Sprit es mucho superior en graficos al mencionado anteriormente, mas velocidad y por supuesto mejor sonido.]

Para los que desconocen el Pit Stop II les decimos que Lotus se maneja desde adentro (tipo Test Drive), dividiendose la pantalla en dos (arriba

jugador uno y abajo jugador dos),para clasificar hay que salir por lo menos en el puesto 10, teniendo en cuenta que se larga en el puesto 20.

OMNI PLAY HORSE

Para los amantes del turf, los creadores del omni play basketball han creado un fantastico juego de apuestas, deberas ingresar el nombre de cada apostador, la cantidad de dinero con la quiere empezar y el nivel de juego. Luego deberas ir a el lugar de apuestas y decir al numero de caballo que dices que gana (siempre teniendo en cuenta en las opciones del menu el historial del jockey, la cantidad de carreras ganadas,etc.), cuanto dinero apostas y si lo haces a ganador, triple,etc. Es muy entretenido !!

CORSARIOS

Este juego es del estilo DOUBLE DRAGON, la aventura transcurre en un barco pirata donde deberas enfrentarte a temibles personajes que vendran a atacarte con distintas armas lo mas lamentable es que solo empezaras con golpes de puno y patadas y a medida que avances iras agarrando armas. QUE TENGAS SUERTE EN LA BUSQUEDA DEL ORO EN EL BARCO PIRATA !!!

INDIANAPOLIS 500:

Si lo conoces en PC no hace falta que sigas leyendo este comentario, ya veni a buscarlo para tu AMIGA, porque es realmente sensacional!!!, para los que no lo conocen les decimos que se trata del mejor simulador de formula 1 que existe para amiga, por los graficos, el sonido y lo mas importante de todo, su velocidad!!!, podras modificar la inclinacion del aleron, cambiar el tipo de neumaticos, cuando quieres volver a ver algun incidente que haya ocurrido podras poner la reiteracion con ocho (8) diferentes vistas, y basta porque si sigo comentando este juego se me acaba la revista.

UNREAL :

Para los afortunados propietarios de una AMIGA pal o binorma, tendran la suerte de disfrutar este maravilloso juego al estilo SHADOW OF THE BEAST. Se comienza volando sobre un ave prehistorica matando dinosaurios y esquivando arboles para llegar a una selva donde deberemos afrontar serios peligros. La calidad de los graficos y del sonido son para quedarse realmente asombrado.

SATAN

Al estilo Rastan de los videos llego para Amiga un maravilloso juego de aventuras, dividiendose en dos partes: La primera consiste dentro de un castillo en la que debemos encontrar un impresionante diamante, y la segunda, ya fuera del castillo con el diamante, nuestra mision consta de atravesar la selva destruyendo terribles fieras y recogiendo monedas para comprar distintas armas, es realmente muy bueno.

PUNISHER :

La mision comienza cuando entras al camion y eliges el armamento que te guste usar (con el boton izquierdo del mouse disparas la poderosa arma que hayas elegido y con el derecho unas granadas), tendras que decidir con tu mira para que lado quieres moverte, pues eso es lo que lo distingue de los otros juegos de este tipo, te va a gustar. AHHH!!!, no le dispares

a ningun inocente porque perderas tu juego.

SHADOW WARRIORS

Por fin llego el juego tan esperado por todos, es espectacular, es asombroso que lo hayan hecho igual al de los videos, su sonido, sus graficos, su presentacion, y... si me disculpan, me voy a jugar porque no puedo estar un minuto sin el.

THE KILLIN GAME SHOW

De los creadores del SHADOW OF THE BEAST, llega para amiga

este sensacional juego, en el que nuestro papel es ayudar a nuestro robotito amigo a huir del acido, haciendolo subir por distintos lugares, trepando paredes, agarrando armas y energia llegaremos al punto de llegada de cada nivel. Te recomiendo que junto con el juego te lleves la introduccion, los graficos son increibles, en una palabra son graficos a lo PSYGNOSIS.

PRINCE OF PERCIA

Otro de los espectaculares y asombrosos juegos de Amiga, en esta ocasion se trata de un principe que tiene que salvar a la bella princesa de las temibles garras del malvado hechicero, tendras que pasar por las infinitas trampas que se encuentran en el castillo, que por lo cierto no son nada faciles. Todo en un tiempo limite, de los movimientos mejor no escribo porque sino te vas a venir corriendo a toda velocidad y no queremos que te ocurra ningun accidente, imaginatelo.

DISNEY DUCK TALES

AhoraDisney World se dedica a crear programas para Amiga, ya lo hemos comprobado con el DISNEY ANIMATOR (utilitario), en esta ocasion han creado un maravilloso juego con graficos a lo DISNEY en el que nosotros nos ponemos en el lugar de TIO RICO y tendremos que enfrentarnos a nuestro viejo enemigo escoces a ganar la mayor cantidad de dinero posible en 30 dias. Tendremos que atravesar junglas, escalar, explorar por cuevas, etc para encontrar

SPECTRUM

tesoros, por supuesto afrontando serios peligros. Con la ayuda de los sobrinitos de Donald, le ganaremos a el y a sus malvados aliados.

SHADOW WARRIORS

Llega la conversión ms esperada de los fanaticos de las artes marciales. En el deberas pelear contra las pandillas de "Guerreros rojos" que dominan E.E.U.U. para llegar a ser el Master Ninja. Los gráficos no estan mal, los movimientos no defraudan y son rapidos, el sonido casi no existe pero esto es lo menos importante. Ocean sigue con su trayectoria de calidad y buenos juegos, lo unico reprochable es que no hay opcion de dos jugadores.

MIDNIGHT RESISTANCE

La conversión de la máquina de DATA EAST esta vez para nuestro querido spectrum de la mano de Ocean. En el juego adaptaremos el papel de el hijo de un científico raptado por un loco que quiere provocar la cuarta guerra mundial. Los graficos no estan mal el movimiento es rapido y preciso y el sonido es el adecuado. Se pueden conseguir mas armas consiguiendo unas llaves que sueltan algunos enemigos cuando son muertos. La adicción es enorme.

ACTION FIGHTER

Una nueva version del Spy Hunter de la mano de su creadora SEGA en esta versión manejamos una moto que mas tarde se convertira en un auto que luego volara para enfrentarse a las bordas aereas enemigas y a los enemigos grandes de final de fase. Cinco niveles nos esperan para demostrar nuestra habilidad y la adicción esta asegurada.

ATOMIC ANT (La hormiga atómica)

Contra el mal la hormiga atómica y contra el aburrimiento este juego con el que puedes pasar divertidos momentos salvando al mundo de Bomb Man que ha colocado bombas nucleares por toda la ciudad (A que les suena a Bomb Jack). Nuestro heroe debe recoger las bombas y depositarlas en un contenedor en lo alto del edificio. Para los que disfrutaron con el Bomb Jack esta es su oportunidad de recordar la epoca dorada del SPECTRUM y para los que no conocen el Bomb Jack y buscan divertirse este es su juego

TIE-BREACK

Adidas encargó a Ocean la realización de un simulador de tenis que estuviera a la altura de las circunstancias. Ocean ni lenta ni perezosa ha puesto manos a la obra y ha dado a luz un rápido juego de tenis en donde no controlamos al tenista sino a la raqueta de derecha a izquierda o viceversa para dar reves o doble. Rápido y divertido.

PC COMPATIBLE

THE MISTERY OF THE MONKEY ISLANDS

El misterio de la isla de los monos nos sumerge en una aventura en la que tomamos el papel de Guybush Treepwood que llega a una isla caribeña en busca de aventuras. Esta isla esta dominada por los fantasmas de unos piratas que no van a permitir que Guy les arruine los planes. Excelente.

LOOM

Un joven se presenta ante los magos de su tribu pero una puerta dimensional se abre y absorbe a todos los magos y al mago mas viejo lo transforma en un pato. La mision consiste en devolver a la normalidad la situaci"n, derrotar a un malvado mago que abrio la puerta y destruir a un demonio liberado que desea conquistar la Tierra.

Lucasfilm está que no para.

INDIANAPOLIS 500

La compañia del año nos presenta en esta ocasion una mezcla de simulador y arcade que nos permitira competir en el circuito de Indianpolis con un bolido facil de manejar. Los autos contrarios son huesos duros de roer pero si somos buenos conduciendo lograremos salir primeros. Animo y suerte.

LHX HELICOPTER SIMULATOR

Otra vez la compañia del año nos presenta un excelente simulador donde manejaremos un helicoptero último modelo que debe cumplir una serie de misiones. Los graficos y las vistas en tres dimensiones son fantasticas.

SILPHEED

Un rápido y excelente mata-marcianos con vista 3-D (Tipo H.A.T.E.) Excelentes graficos y movimientos nos acompa$an en nuestra mision. Altamente recomendable.

HARLEY DAVISON

Nuestro motorista con su campera de cuero y gafas de sol debera surcar las rutas, llevar chicas a las que se les descompuso el auto, paticipar en cuentos motoristicos y diversidad de entretenimientos sin descuidar nuestra moto, asi que le tendremos que cambiar el motor, ponerle gasolina, cambiarle neumticos, etc. todo ello con excelentes graficos digitalizados y buenos movimientos.

Muy bueno y altamente recomendado.

COMMODORE

DUCK TALES

Por fin alguien se esmeró por los usuarios de Commodore, logrando un espectacular juego del nivel de los grandes programas de computadoras superiores. Gran aventura, excelentes gráficos. Duck Tales pasará a la historia. PAL-NT with F-LOAD only.

GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF

Para los amantes de los simuladores deportivos, Greg Norman es un excelente programa de Golf con miles de opciones y totalmente competitivo con Jack Nlclaus, Leader Board Golf y World Class. PAL-NT

FLIMBO'S QUEST

Para los que ya disfrutaronde la preview, disfruten ahora con el 100 % del juego y además con trainer, buenos gráficos y Scroll. Tiembla el niño maravilla.

DINASTY WARS

Si estás cansado de los defensores y antipatoteros que se desplazan con los pies,subite al corcel de Dynasty Wars y lucha contra los más temidos samurais desde tu caballo. Buen arcade y excelentes gráficos.

MYTH

Al nivel del Principe de Persia, MYTH es un gran programa de aventuras creado p/Commodore, en cada rincón de la pantalla tiene una sorpresa, muchos niveles, excelentes movimientos y a jugarlo se ha dicho.

GRAN PRIX TENIS MANAGER

Si ya te duele el brazo del peso de la raque, sentate en el banco y dirigí al tenista que vos quieras y trata de que gane el mejor torneo. Al fin un Tenis manager y bien logrado.

PLAY

POLICE QUEST - PARTE 1

Con esta solucion empezamos una serie de notas especiales con las soluciones de los principales juegos de SIERRA

Cuando empezamos a jugar, lo hacemos dentro de la comisaria. Conviene poner la velocidad al máximo (fastest), para que ciertas partes del juego no se hagan pesadas.

Lo primero, debemos ir al cuarto de baqo (la puerta de abajo a la derecha). Nos acercamos a nuestro armario (de los de la derecha, uno de los de abajo), y abrimos la puerta (open door). Dejamos la ropa (drop clothes), y cerramos la puerta (close clothes). Vamos a la ducha y nos duchamos (shower). Después cerramos la ducha (turn shower off) y volvemos al armario. Tomamos la ropa (take clothes) y el resto del equipo: Pistola (gun), munición (bullets), y el maletín (briefcase). Cerramos la puerta, y lo primero que hacemos es cargar la pistola (load gun). Despues abrimos el maletín (open case) y tomamos todo lo que hay dentro (take pen, take notebook, take ticketbook). Lo cerramos. Salimos del servicio y vamos a la sala de reuniones (justo encima del baqo). Vamos a los huecos que hay para las cartas, y miramos en el nuestro (look hole). Si no hay un mensaje de Steve, debemos mirar el resto de los buzones hasta encontrar el nuestro.

Despues vamos hacia el periodico que hay en la última mesa y lo tomamos (take paper). Lo podemos mirar, y despues lo dejamos en su sitio (close paper). Despues nos ponemos justo en la mesa de adelante, y esperamos a que llegue el resto de la gente. Cuando llegue el sargento, nos dara un informe con la situacion actual. Cuando acabe, salimos de la sala, y nos vamos por el pasillo (a la izquierda). En 1 vemos tres puertas: La del jefe de narcoticos, la de la secretaria y la de salida. Nos vamos por esta última y nos acercamos a nuestro coche (el de abajo a la izquierda). Comprobamos que este en perfecto estado (check car, y despues dar una vuelta a su alrededor) y abrimos la puerta. Pulsando F4 nos metemos dentro del coche. Cerramos la puerta, y pulsamos nuevamente F4. Con esto salimos al mapa de la ciudad.

La ciudad esta en un mapa de 4*4 pantallas, numeradas de A a D y de 1 a 4. Conviene tener siempre a mano el mapa de la ciudad, al menos hasta que nos lo conozcamos bien, ya que cuando nos mandan a un sitio, nos suelen dar la direccion por calles.

Cuando controlemos el coche, nos ponemos a dar una vuelta. En seguida nos llamarn por radio para que vayamos a ver un accidente. Una vez localizado este (esta entre Fig y la cuarta avenida), aparcamos y notificamos por radio nuestra llegada (CTRL+D). Salimos del coche, y nos acercamos al coche accidentado. Examinamos el coche (look car), el cristal (glass) y el hombre (man), y llegamos a la conclusion de que ha sido asesinado. Nos acercamos a la gente que hay por allí mirando (ask people, talk people, etc) hasta que un joven nos dice que vio disparar a un coche negro. Seguimos preguntando, y nos enteramos de algo mas. Notificamos nuestras averiguaciones por radio, y esperamos a que llegue el jefe. Cuando este llegue, nos dira que nos podemos ir. Nos vamos y esperamos conduciendo a que nos llame Steve para ir a tomar el cafe. Vamos al Carol's caffeine casttleo (El castillo de cafeina de Carol). Vamos a la barra y le decimos a Carol que nos sirva el caf (ask Carol). Nos sentamos, y hablamos con Steve hasta que Carol nos sirva el caf. Nos lo bebemos, y esperamos a que llamen por telefono. Cuando Carol lo coja y nos llamé, nos levantamos (stand up), nos acercamos al telefono y hablamos (talk). Cuando colguemos, nos vamos. Tomamos el coche (siempre hay que comprobar que este en buen estado, no hay que olvidarlo). De repente, nos dicen que estamos deseando poner una multa. Cuando veamos un coche rojo que se salta semaforos nos ponemos en su persecucion con codigo 3. Cuando se detenga, salimos del coche, nos acercamos al coche "sospechoso" y miramos a la chica (look girl).

EN EL PROXIMO NUMERO DE

PLAY

SPACE QUEST - THE COMPLETE SOLUTION -

INDY JONES AND THE LAST CRUSADE - ¡POR FIN!

ZACK MAC CRAKEN Y LA AVENTURA ORIGINAL

¡NO TE LO PIERDAS!

POLICE QUEST

PARTE 1

Le pedimos su carnet de conducir (ask for license) y le ponemos una multa (write ticket). Despues de ponerle la multa, intentamos hablar con ella de otra cosa aparte de la multa y le decimos "fuck". Cuando nos de su telefono (al que no debemos llamar nunca, porque resulta que es la mujer del jefe) nos largamos de nuevo en coche.

Despues de un rato de dar vueltas por la ciudad, tras la satisfaccion de haber puesto una multa, nos llaman por radio para ir a arreglar un problema que ha surgido junto al 'Carol's". Vamos allí y aparcamos. Antes de salir del coche, tenemos que tomar la porra que hay en l (take nightstick), porque despues nos hara falta. Entramos en la cafetería y le preguntamos a Carol que es lo que ha pasado (ask carol). Nos dice que las motos que hay aparcadas fuera estan ocupando todo el aparcamiento. Para solucionar el problema vamos a la tienda de al lado, y les decimos a los tios que hay allí que muevan sus motos (move bikes). Cuando nos ataquen (se nota porque suena una música de fondo), nos defendemos utilizando la porra (use nightstick). Cuando se vayan, la camarera del bar nos dar un par de besos. Antes de volver al trabajo, le preguntamos acerca del trafico de drogas (drug). Cuando nos cuente todo lo que sabe, nos vamos de nuevo a trabajar.

Esta vez, despues de estar un rato vigilando la carretera nos encontramos con un coche con un conductor borracho (va haciendo eses). Le detenemos (despues de la correspondiente persecucion) y salimos de nuestro coche. Nos acercamos al suyo y le hacemos salir de l (get out car). Si le olemos (smell) confirmamos que ha bebido alcohol. Le hacemos la prueba de la alcoholemia (check sober) y le arrestamos (arrest man) por conducir bebido. Le ponemos las esposas (cuff man) y le leemos sus derechos (read rights). Una vez arrestado le decimos que nos siga (follow me). Nos metemos en el coche, y nos vamos (parece que l se queda fuera, pero en realidad se mete despues). Nos vamos a la carcel. Salimos del coche y nos acercamos a una especie de buzones que hay a la izquierda de la puerta. Sirven para dejar dentro la pistola, y es obligatorio hacerlo siempre que vengamos a la carcel. Para dejar la pistola hay que teclear: open locker, put gun, close locker. Cuando entremos, nos acercamos al carcelero y le decimos que registre al borracho (book man). Cuando nos pregunte que de que le acusamos, le decimos que conducia bebido (drunk) y despues le quitamos las esposas (take cuffs). Cuando ya nos vamos a ir de la carcel, entra la secretaria de narcoticos (Laura) que nos dice que necesitan hombres en narcoticos. Cuando Laura se va, el carcelero nos dice que Dooley quiere vernos, y que debemos ir a la comisaría. Salimos de la carcel y tomamos la pistola. Lo de dejar la pistola al entrar y tomarla al salir es algo que hay que hacer siempre que vengamos a la carcel. Vamos a la comisaria, y al entrar en ella (por cierto, la porra hay que dejarla en el coche, put nightstick) vemos que entre las dos puertas hay una mesa. En ella escribimos nuestra solicitud para entrar en narcoticos (write memo). Despues seguimos hacia la derecha y esta esperandonos medio cuerpo de policía. El jefe quiere enseñarnos algo en su despacho. Entramos en el y vemos que alguien le ha puesto una gallina. Salimos del despacho y nuestros compañeros estan esperandonos para decirnos que van a hacer una fiesta sorpresa a Jack. Les decimos que de acuerdo (ok) y nos vamos a cambiarnos de ropa al cuarto de baqo. Nos quitamos la ropa, nos duchamos, y volvemos a tomar la ropa, pero esta vez tomaremos la ropa de paisano. Tomamos las llaves de nuestro coche y cerramos la puerta. Nos vamos a por nuestro coche, dejando las llaves del coche patrulla y la radio en su sitio. Tomamos el coche (de los tres que hay que usar, es el único que NO hay que comprobar cada vez que lo usemos). Ahora nos dirigimos al Blue Room que esta una pantalla mas arriba que la comisaria y una a la derecha. Antes de salir del coche, miramos en su interior, y vemos que dentro esta nuestra cartera. La tomamos (take wallet) y entramos en el local. En la mesa de enfrente, hay alguien conocido, nos sentamos en una silla (sit) y esperamos a que comience la fiesta. Aquí hay una parte del juego que es

POLICE QUEST

PARTE 1

practicamente automatica, s'lo hay que esperar. Cuando llegue la tarta y el resto de los invitados aparece tambien una bailarina, que se pondra a dar besos a Jack. Despues de un rato, uno de nuestros compañeros nos dira que nos tenemos que ir, porque es hora de volver a trabajar. Por cierto, en esta parte, podemos pedir una cerveza (beer) o poner música (play record). Puede ser necesario para poder pasar esta parte.

Una vez en la comisaría, nos cambiamos de ropa (siempre entre cambio y cambio hay que ducharse) y vamos a la sala donde nos cuentan lo que pasa (sin olvidar tomar el maletin, la pistola y las municiones, y tampoco cargar la pistola). En el rollo que nos echa el sargento, sale un nombre que es bastante importante, "Jos Martinez". La parte que nos hace pasar es una de las mas dificiles de todo el juego.

Cuando el sargento acabe, nos acercamos a nuestro buzón, y miramos lo que hay. Despues nos vamos al coche, cogiendo la radio y las llaves. Ademas hay que comprobar que la pistola esta cargada. Tomamos el coche (sin olvidar comprobarlo) y nos vamos a dar una vuelta. Hay un momento en que nos avisan por radio de que hay un posible coche robado que coincide con la descripción del que disparó al coche accidentado. Cuando veamos a un coche que coincide con esa descripción (Cadillac azul claro) nos ponemos a perseguirle en Código 3. Por cierto, si el sonido de la sirena es igual a cuando nos ponemos en Código 3 sin motivo, es que el coche no esta en la pantalla. Cuando consigamos que el coche se detenga (lo cual puede costar bastante), nos salimos del mapa (F4), y sin salir del coche ni nada parecido (nos mataria) comunicamos nuestra posición por radio y esperamos a que llegue nuestro compañero. Cuando este llegue (suele tardar bastante) y tome posiciones, abrimos la puerta, salimos, y rapidamente tomamos la pistola (draw gun). Tambien se puede tomar la pistola con una de las teclas de función. Debemos estar SIEMPRE protegidos detras de la puerta de nuestro coche, de lo contrario el "sospechoso" nos disparara. Ahora, hay que tener cuidado, y hacer todas las cosas que siguen con la maxima rapidez posible. Una vez en posición, le decimos al tio que salga (get out car). Cuando salga, le decimos que levante las manos (hands up). Cuando tenga las manos arriba, le decimos que se tumbe (get on floor). Esperamos a que este completamente tumbado, y entonces nos acercamos a el. Con una de las teclas de función (mirar cual con F1) guardamos la pistola (tambien lo podemos hacer con "put gun in belt") y esposamos al tipo (cuff man). Le registramos (search man) y encontramos una pistola. Le decimos que se levante (stand up), y le leemos sus derechos (read rights). Le decimos que vaya al coche (go) y le llevamos a la carcel (no hay que olvidar dejar nuestra pistola fuera al entrar. Una vez alli, le decimos al carcelero que lo registre (book man), y cuando nos pregunte que de qu le acusamos decimos que iba armado (gun). Le quitamos las esposas, y le llevamos a la celda. Despues el carcelero nos dice que el jefe quiere vernos urgentemente. Vamos a la comisaria (sin olvidar tomar la pistola y comprobar el coche). Vamos al despacho del jefe y nos dice que ha recibido nuestra solicitud para entrar en narcóticos. Cuando la abre, se encuentra con una broma, y nos dice que lo leamos nosotros, mientras l va al cuarto de baño. Lo leemos (read memo) y vamos a ver a Laura (la secretaria de narcóticos). Nos mete un rollo de cómo esta organizada la habitación. Despues vamos a ver al nuevo jefe, y luego otra vez a Laura. Tomamos el fichero de Hoffman del archivo (open drawer, take Hoffman file, close drawer) y las llaves del coche nuevo (en la pared izquierda). Si no llevamos la radio tambien la tomamos. Vamos a por el coche. Lo comprobamos, y nos vamos al juz-

IN DEL MES

LA PRESENTACION DEL "KILLING GAME SHOW" EN AMIGA

(SIMPLEMENTE MONSTRUOSA)

OUT DEL MES

LOS JUEGOS CON CLAVES

(NUMERICAS O DE LAS OTRAS, SON BASTANTE HIN...PEL...)

POLICE QUEST

PARTE 1

gado a entregar al juez el fichero de Hoffman. Al llegar al juzgado debemos decirle al recepcionista que es urgente (urgent) con lo que despus de esperar un rato podremos ver al juez. Ir al juzgado no es obligatorio (se puede omitir, aunque es necesario salir de la comisaria aunque no vayamos a ningun sitio) pero da puntos. Cuando volvamos a la comisaria nos estara esperando Laura en el aparcamiento. La retomamos, y acto seguido nos vamos al parque. Una vez en el parque, hablamos con Laura, que nos dira lo que hay que hacer. Nuestra primera acción en narcóticos sera detener a dos camellos. Para ello, entramos en el parque (subiendo los escalones) donde hay una mesa. Nos ocultamos detras del último seto de la derecha, donde esperaremos a que aparezcan los camellos. Cuando estemos escondidos, se lo decimos a Laura por radio. Laura nos responde que ahora debemos estar callados. Tras una larga espera en la que es imprescindible no moverse en absoluto aparece uno de los camellos. Despues de esperar un par de minutos mas, aparece el otro. Aquí conviene grabar la partida por si acaso. Cuando pongan la mercancia encima de la mesa conviene que estemos atentos. En cuanto hagan el intercambio llamamos a Laura por radio y gritamos: -Policia! (police!). Uno de los camellos saldra asustado, pero como hemos avisado a Laura no ira muy lejos. Nos acercamos al otro camello y le esposamos. Le registramos y le quitamos la pistola. Le decimos que nos siga (follow) y nos vamos al coche. No hay que olvidarse de leer los derechos del sospechoso (read rights). Le llevamos a la carcel, donde les acusamos de llevar droga (drug). Por el procedimiento de siempre, les metemos en la celda. Llevamos a Laura a la carcel y luego vamos a ver a Jack al Blue Room. Despues de hablar con el un rato, un taxi viene a buscarle. Despues, un compañero de la comisaria nos dice que el jefe quiere vernos. Vamos, y el jefe nos dice que nos ha llamado Marie (la del bar de al lado de la cafeterma) desde la carcel. El jefe nos dice que le ofrezcamos salir a cambio de ayuda en la operación antidroga que se va a llevar a cabo en el hotel Delphoria. Vamos a la carcel (en todos los viajes en coche oficial se debe comprobar este) donde Marie nos da un par de besos. Cuando nos diga que la sacamos le decimos: Ayudanos con la operación del hotel (help us with hotel operation).

Despues de un par de besos mas, el carcelero nos dice que han mandado un coche para buscar a Marie y que el jefe nos espera. En el camino a la comisaria, nos llaman por radio para identificar un cadaver en el Cotton Cub. Vamos al Cotton Cub, donde aparcamos. Nos dirigimos hacia el cadaver, y Jack nos explica lo que pasa. Descubrimos el cuerpo (uncover body). Lo examinamos detenidamente, y al ver el tatuaje en el pecho, nos aseguramos de que es Hoffman. Lo comunicamos por radio y vamos a ver al jefe, como teniamos previsto. Cuando llegamos, el jefe nos cuenta lo que pasa. Laura nos da los detalles: Debemos ir al hotel Delphoria, donde Marie nos presentara al camarero que es el contacto para poder jugar al poker. Hay que ir disfrazados para que no nos reconozcan, y ademas hay que teñirse el pelo.

Cuando nos podamos ir, vamos al cuarto de baño. Nos desvestimos y nos duchamos. Nos echamos el tinte en el pelo (use bleach), y nos aclaramos (rinse hair). Tomamos la ropa (que por cierto es distinta). No es necesario que cojamos nada mas, porque no lo vamos a necesitar en el hotel. Nos vamos al hotel, pasando antes a ver al jefe. Una vez en el hotel, nos vamos al bar, donde nos estara esperando Marie. Pedimos cualquier bebida. Con esto, Marie nos presenta a su amigo, el camarero. Le preguntamos sobre juego, y le pagamos lo que haga falta. Nos dice que cuando se vaya Marie vayamos a verle. Vamos a la recepción de la habitación, donde llamamos al timbre (ring). Cuando venga el recepcionista, alquilamos una habitación (rent room, pay). Subimos arriba, y llamamos por telefono a recepción (número 0). Tomamos el telefono de información, donde nos dan el número de teletaxi. Llamamos, y decimos que estamos en el hotel. Cuando le hayamos contado a Marie como volver a casa (es automatico) nos vamos a ver al camarero, donde, tras pagar 100$ de dinero marcado nos llevara a la sala de juego. Antes de entrar, el camarero nos registra, para lo que deberemos ponernos de lado. Cuando entremos en la sala de juego, nos sentamos. Cuando empecemos a jugar debemos grabar la partida, porque deberemos ganar varias veces antes de poder irnos. Con las teclas de función controlamos lo que queremos

hacer, aparte de ir respondiendo a las preguntas del programa. El metodo de cargar y grabar partidas para ir ganando es similar al que hay que utilizar en el casino en el "Leisure suit Larry in the Land of lounges Lizards". Cuando hayamos ganado las partidas necesarias, uno de los jugadores nos dice que volvamos a jugar con su jefe (The Death Angel). Nos vamos a nuestra habitación, donde esperamos a que lleguen los detectives que nos ayudan. Cuando lleguen, despues de hablar con ellos, pedimos el boligrafo con radio (ask for radio, o request radio) y nos vamos a ver al camarero. Le pagamos, y nos vamos a jugar. Siguiendo al camarero, nos llevan a un sótano, donde jugaremos con nuestro objetivo: El angel de la muerte. Cuando acabemos de jugar (hay que ganar todas las partidas, cuidado) nos hara un par de preguntas, le respondemos a las dos afirmativamente. Le seguimos a su habitación por la escalera. Siempre que no estemos en la misma pantalla que l (por que él está un piso más arriba, o porque el está en la habitación y nosotros en el pasillo) debemos comunicar nuestra posición por radio. Sobre todo, cuando l entre en la habitación. Esto es clave para que no nos mate. Cuando entremos en la habitación, si hemos comunicado por radio que habitación es, el juego esta acabado. Sólo hay que esperar, y ver el final del juego, que por cierto es fenomenal. Al final, se nos recomiendan algunos juegos de sierra, como "Leisure suit Larry in the land of lounge lizards", o "Space Quest". El juego esta ya terminado.

EL MAPA DEL POLICE QUEST

La ciudad en la que se desarrolla el Police Quest (Lytton) est dividida en 16 pantallas dentro de un cuadrado de 4x4. La coordenada vertical esta numerada de A a D, mientras que la horizontal esta numerada de 1 a 4. Las calles que recorren la ciudad de este a oeste son calles (streets) con nombre propio, y las que recorren la ciudad de norte a sur son avenidas (avenues) que van numeradas. De arriba a abajo, los nombres de las calles que recorren Lytton son:

A = Palm, A = Oak, B = Fig
B = Peach,C = Rose,C = Lilly
D = Poppy,D = River Road

Adems hay un "freeway" que recorre la ciudad desde A4 hasta D1.

Los nombres de los sitios que hay que visitar alguna vez durante el juego son:

Hotel Delphoria = Entre Oak y 3st
Carol's = Entre Oak y 6th
Wino's = Entre Oak y 6th
The park = En Park Way Drive, a la altura de Peach
Blue Room = Entre Peach y 9th
Station = Ebtre Rose y 6th
Court = Entre Poppy y 7th
Jail = Entre River Road y 7st
Cotton Cub = Entre River Road y 11st
Accidente = Se produce entre Fig y 4th

¿QUERES AGRANDARTE?

REAL TIME

AGENTE OFICIAL COMMODORE EN ARGENTINA

TE ACERCA LOS MODELOS

2000 1 Mb RAM Floppy 3,5"

AMIGA 2000 Hard Disk 40 Mb

3000 2 Mb RAM Hard Disk 40 Mb

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 Y 82 TEL 821-9438 / 826-6257 / 83-1391 FAX 962-6563

¡NO DEJE QUE SU EQUIPO CAIGA EN MANOS INEXPERTAS!

TENEMOS CUATRO AÑOS DE EXPERIENCIA EN LA REPARACION DE EQUIPOS DE COMPUTACION.

SERVICIO TECNICO OFICIAL

COMMODORE AMIGA

PRESUPUESTOS SIN CARGO EN 24 HORAS

REAL TIME

AV.PUEYRREDON 1357 - PISO 3º
LOCAL 93

821-9438 / 826-6257 / 83-1391

FAX (541) 962-6563

LAPRIDA 165 LOCAL 31

LOMAS DE ZAMORA